Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 11
2012-2013

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vi... iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS ... OS FORMATOS

HOBBY CONS...

Así jugábamos...
PS4, XBOX ONE Y Wii U. ¡LLEGÓ LA "NEXT-GEN"!

Grand Theft Auto V
Un final de generación apoteósico

TAL COMO ÉRAMOS
DE POLÉMICA EN POLÉMICA

Curiosidades:
LOS VIDEOJUEGOS AL PODER

Y ADEMÁS
Los juegos de la época

THE LAST OF US

BIOSHOCK INFINITE

POKÉMON X/Y

DISHONORED

HALO 4

EXCLUSIVA GAME



PLAYSTATION y GAME están comprometidos con el desarrollo de la industria de los videojuegos en España en sus diferentes niveles profesionales; confiamos en su potencial, en el talento de las personas que luchan cada día por sus ideas. Por eso llega **PlayStation®Talents**, una iniciativa global creada por Sony Computer Entertainment España y de venta en formato físico en disco en **EXCLUSIVA EN GAME**.





¡JUEGOS EN FORMATO FÍSICO SÓLO EN GAME!

OFERTA LIMITADA A STOCK DISPONIBLE EN TIENDA.

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

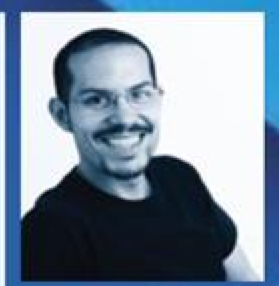
Ni son todos los que están, ni están todos los que son, pero aquí tenéis a los miembros más prolíficos de esta etapa.


MANUEL DEL CAMPO se convirtió en el "Final Boss" de Axel Springer. ¡Un merecido ascenso!


JAVIER ABAD se convirtió en el nuevo director de la revista. Nadie mejor que él para el cargo.


ALBERTO LLORET "se mudó" de Playmanía a Hobby, donde se convirtió en redactor jefe.


JOSE LUIS SANZ, uno de los fundadores de la revista, volvió a casa para dirigir nuestra web.


DAVID MARTÍNEZ siguió dándolo todo en la revista hasta convertirse en el responsable de la web.


DANIEL QUESADA alternaba reviews en la revista con los vídeos de la web. ¡Vale para todo!


BRUNO SOL, otro "clásico", regresó a la revista para compartir su sabiduría "retro".


ROBERTO J. ANDERSON se pasó (y escribió sobre ellos) todos los juegos de Nintendo de la época.


RAQUEL HERNÁNDEZ empezó a contarnos toda la actualidad sobre el mundo del cine.


CARLOS HERGUETA siguió compaginando análisis con artículos más tecnológicos.


RAFAEL AZNAR fue uno de nuestros analistas más habituales. Un tipo de total confianza.


BORJA ABADIE empezó a imprimir su particular sentido del humor a sus artículos ¡un crack!

despidiendo a unas grandes

La última etapa de Wii, PS3 y Xbox 360 estuvo marcada por el bombardeo continuo sobre la llegada de sus sucesoras de nueva generación.



Un final muy feliz...

Mientras desde diversos frentes nos mareaban con la tan traída y llevada "Next-Gen", esta fue una de las mejores épocas para los usuarios de las consolas "actuales", en especial para los de PS3 y Xbox 360 (la salida de Wii U en 2012 le pasó factura al ritmo de lanzamientos en Wii), y en estos dos años salieron a la venta algunos de los títulos más espectaculares de su ya larga trayectoria. Juegos como *The Last of Us, Halo 4, Bioshock Infinite* o *GTA V* supusieron un inmejorable broche a una generación de consolas que contribuyó de forma determinante a hacer de los videojuegos un fenómeno de masas.

...Y unos comienzos muy prometedores

Inevitablemente, y también en este movidito periodo de tiempo, el río siguió su cauce y nos dejó en la orilla nada menos que 4 nuevas consolas (sin contar revisiones de máquinas ya existentes). La primera en llegar fue PS Vita, a la que siguieron Wii U, Xbox One y PS4, siendo estas dos últimas presentadas en una de las ediciones más apasionantes del E3 en muchos años. Todavía "recién nacidas", estas máquinas tenían mucho por demostrar, pero sus posibilidades se antojaban inmensas y prometían cambiar nuestra forma de jugar, algo que, como siempre, nos motivó a evolucionar, a adaptarnos y a hacernos aún más fuertes como revista impresa dentro de un mundo en el que mandaban conceptos como "la nube", o la inmediatez de los contenidos digitales. Como reza el dicho, nadie dijo que sería fácil, pero a estas alturas ya sabréis de sobra que nos apasionan los retos. ¡Bienvenidos!

sumario

de polémica en polémica

Tras unos años bastante revueltos en España en los terrenos político y social, la cosa, lejos de calmarse, parecía que cada vez se complicaba más... ¡menuda paciencia demostramos!

La tranquilidad parecía negarse a llegar a una España en la que la inestabilidad política nos golpeaban duramente.

2012, en huelga

Que en un mismo año, 2012, se convoquen dos huelgas generales ❶ demuestra el descontento de una población hastiada de los famosos "recortes", como el aumento del IVA al actual 21% ❷, una decisión que nos puso en más aprietos que al Rey Juan Carlos I cuando pidió perdón con su ya mítico "lo siento mucho, me he equivocado, no volverá a ocurrir" ❸. La que también se disculpó fue Cecilia Giménez, la encargada de restaurar el Ecce Hommo de Borja ❹, cuyo trabajo no fue del agrado de todos y generó bastante "cachondeito" a nivel nacional.

Menos mal que dos grandes noticias deportivas, la victoria de la Selección Española en la Eurocopa de Polonia y Ucrania ❺, y el título de campeón de Moto GP de Jorge Lorenzo ❻, ayudaron a desviar un poco la atención de la obra de la pobre Cecilia, a la que seguro que en más de una ocasión le dieron ganas de salir volando.

Por cierto, el que voló, pero sin alas, fue Felix Baumgartner, quien nos asombró con su salto desde estratosfera ❼, un hito que nos hizo alucinar casi tanto como cuando vimos a la Curiosity ❽ paseando por Marte, aunque lo cierto es que el pobre robot sí que fliparía desde ahí arriba al ver a millones de personas bailando al ritmo de Gagnan Style ❾. "¡Cómo son estos terrícolas".

2013 poco "relaxing"

El terrible accidente de tren en Santiago de Compostela ❿ fue el peor suceso de una época que, cómo no, seguía salpicada por escándalos políticos en nuestro país, como el sonado caso Bárcenas ⓫. La verdad es que, viendo el percal, más de una vez nos dieron ganas de coger la bola sobre la que se balanceaba Miley Cyrus ⓬ y liarnos a porrazos con todo, pero al final nos calmábamos y preferíamos salir al cine para relajarnos, y si era para ver estrenos tan geniales como La Vida de Pi ⓭, mejor que mejor.

Pero la preciosa historia de Piscine Patel no fue lo único que nos emocionó aquel año, y la muerte de Nelson Mandela ⓮, uno de los mayores defensores de los Derechos Humanos de nuestro tiempo, fue un duro golpe para la sociedad, así como un acontecimiento histórico, algo en lo que también se convirtió el anuncio de un nuevo Papa ⓯, tras la inesperada renuncia del anterior. A abandonar, por cierto, se vio también obligada la carrera de Madrid por organizar unos JJOO ⓰... una pena, aunque siempre nos quedará el consuelo de tomar un "relaxing cup of café con leche" ⓱, ¿no os parece?



Dos Huelgas Generales se convocaron en España en 2012: la del 29-M y la del 14-N.



El accidente de tren de Santiago de Compostela nos conmocionó profundamente.



La Vida de Pi fue uno de los estrenos más exitosos de 2013. ¡Una película inolvidable!



La candidatura de Madrid para los JJOO de 2020 dio mucho que hablar... hasta que cayó ante Tokio.



El Caso Bárcenas se destapó definitivamente en 2013, y fue uno de los temas que más polémica suscitó





La subida del IVA al 21% fue una de las medidas más polémicas de las que adoptó el Gobierno.



Una polémicas fotos de una cacería propiciaron la famosa disculpa del Rey Juan Carlos I.



La Selección Española de fútbol volvió a darnos una alegría al ganar la Eurocopa de 2012.



En agosto de 2012, la misión Curiosity de la NASA aterrizó con éxito en Marte. Todo un hito para la ciencia.



Jorge Lorenzo fue campeón de Moto GP ese año , y además resistiendo al mejor Dani Pedrosa de toda su carrera.



La "peculiar" restauración del Ecce Hommo de Borja sacó a relucir todo el ingenio nacional en internet.

El austriaco Felix Baumgartner batió tres récords históricos al saltar en paracaidas desde casi 40.000 metros de altura.



Wrecking Ball, de Miley Cyrus, fue una de las canciones que más sonó en 2013 y uno de los videoclips más parodiados.



El coreano PSY revolucionó a todo e l mundo con su pelotazo, Gagnam Style.



Nelson Mandela falleció el 5 de diciembre de 2013 enHoughton, Johannesburgo, Sudáfrica



Tras la renuncia de Benedicto XVI, el Vaticano eligió a Jorge Mario Bergoglio como nuevo Papa.



El "relaxing cup of café con leche" de Ana Botella fue elegido como la mayor metedura de pata del año 2013 por la revista Time.



PS3 se despidió a lo grande de sus usuarios con dos años repletos de grandes juegos exclusivos.

camino a la next-gen

Los constantes rumores sobre las próximas consolas nos acompañaron casi de continuo en esta época, en la que PS3 y Xbox 360 alcanzaron su madurez completa.

Wii no recibió muchos juegos de renombre en esta época, pero seguía siendo una gran opción de compra.

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

El inminente lanzamiento de Wii U pasó factura a la "veterana" de la saga, y la exitosa consola de Nintendo perdió gran parte de su poderío al recibir muy pocos títulos exclusivos. Aún así, la máquina seguía siendo una compra muy apetecible debido al amplísimo catálogo de juegos que había acumulado durante sus 7 años de vida, muchos de los cuales se podían adquirir ahora a precio reducido.

Una de las generaciones más apasionantes de la historia de los videojuegos llegaba a su fin, pero las irreductibles PS3 y Xbox 360 aún nos tenían preparadas muchas sorpresas.

La veteranía es un grado

Con entre 5 y 7 años en el mercado cada una, el ciclo de Wii, PS3 y Xbox 360 llegaba irremediablemente a su final. Y durante muchos meses en estos dos años, las noticias en nuestra web o en la propia revista se sucedieron, hablándonos de unas máquinas "next-gen" que abrirían nuevos horizontes a unos desarrolladores que, en muchos casos, se quejaban de estar "lastrados" por la falta de potencia de las consolas disponibles en ese momento. Sin embargo, y como casi siempre en este mundillo, las excepciones de unos cuantos demostraron que la norma no estaba tan clara, y que aún había mucho margen de maniobra.

PS3 y Xbox 360 a pleno rendimiento

El mejor ejemplo de esto fue el increíble "fin de fiesta" de las consolas de Sony y Microsoft, que no dejaron de sorprendernos hasta la llegada de sus sucesoras gracias a un nivel de lanzamientos realmente abrumador, en especial en el caso de la máquina de Sony. Gracias a la llegada de un buen número de juegazos exclusivos, como *The Last of Us*, *God of War: Ascension*, *Beyond: Dos Almas* o *Gran Turismo 6*, PS3 consiguió hacernos olvidar en muchos momentos la "necesidad" de esta tan traída y llevada nueva generación, algo que también sucedió con Xbox 360. Y es que, pese a que la consola de Microsoft recibió menos títulos exclusivos que su rival, aunque sí algunos tan increíbles como *Halo 4* o *Gears of War: Judgement*, 360 volvió a demostrar su impresionante rendi-



PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La recta final de PS3 fue una de las etapas más espectaculares de toda la vida de la consola. Gracias a exclusivos de la talla de *The Last of Us* o *Beyond: Dos Almas*, la máquina de Sony regaló a sus usuarios una despedida realmente inolvidable, que sirvió de colofón final a una máquina que llevaba 6 años dándonos muchas alegrías.



Xbox 360 siguió albergando juegos irrepetibles durante su última etapa.

miento en los juegos multiplataforma, beneficiándose, en muchos casos, de las mejores versiones de juegazos lanzados por las distintas "third parties" en esta época. Títulos como *Bioshock Infinite, Call of Duty: Black Ops II, Assassin's Creed III* o *Tomb Raider* surtieron a los usuarios de esta inolvidable máquina de momentos irrepetibles y que, también en PlayStation 3, alcanzaron su colofón final con el lanzamiento de un juego que exprimía al límite estas consolas y que parecía desafiar a la "next-gen". El 17 de septiembre de 2013, la llegada de *GTA V* hizo tambalear nuestro

Con un excelente nivel, PS3 y Xbox 360 despidieron a la séptima generación de consolas a lo grande, alumbrando en sus dos últimos años a algunos de los mejores juegos de toda su historia.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **85 millones**

Exclusivos rompedores, como *Halo 4*, y una nutrida línea de lanzamientos de títulos multiplataforma de inmensa calidad, como *Bioshock Infinite*, fueron las principales bazas de Xbox 360 en sus últimos 2 años de reinado en Microsoft, donde ya estaban totalmente centrados en ultimar los detalles de su nueva y flamante máquina: Xbox One. Nunca podremos agradecer lo suficiente a 360 todo lo que aportó al mundo de los videojuegos.

toneladas de dlc

Aunque ya llevaban tiempo entre nosotros, en esta época asistimos a la generalización masiva de los DLC, o contenidos descargables, en consola. Desde ampliaciones del modo historia a nuevos vehículos o circuitos, la mayoría de desarrolladoras abrazaron este sistema para etender la duración de sus juegos, casi siempre -claro está- haciéndonos pasar de nuevo por caja... ¡Una decisión polémica!



NOVEDADES Contenidos descargables

CAPÍTULO

MASS EFFECT 3
PS3-360-PC
Leviatán

TRAJES

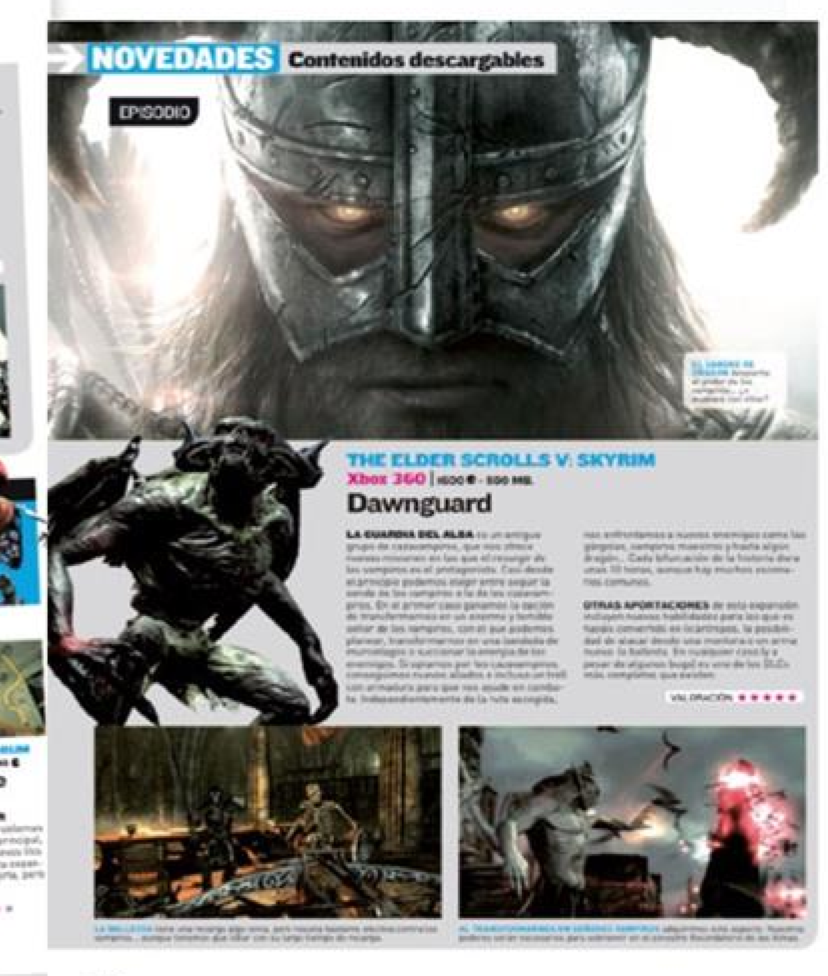
UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3
Items de aspecto

MODO
DARKSIDERS II
PS3-360
El paso al Crisol

MODO
SPEC OPS: THE LINE
Desafío Cooperativo

MISIONES
DRAGON'S DOGMA
Xbox 360
Paquete de misiones

CAPÍTULO
QUANTUM CONUNDRUM
PS3-360-PC
La debacle de Desmond



NOVEDADES Contenidos descargables

EPISODIO

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Xbox 360
Dawnguard



Wii U

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **1,24 GHz (Power7)** ● SOPORTE: **WUOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **349€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **14 millones**

Tras el brutal éxito de Wii, Nintendo recurrió de nuevo a su nombre para presentarnos su nueva máquina: Wii U. El concepto, una vez más, volvía a ser revolucionario, y el protagonismo de la plataforma no recaía sobre la propia consola, sino sobre su espectacular mando de control, que incluía una gran pantalla de 6,2 pulgadas que abrían todo un mundo de nuevas posibilidades.



concepto de los videojuegos y, además, plantearnos si realmente PS3 y Xbox 360 habían, tal y como aseguraban otros desarrolladores, alcanzado sus verdaderos límites con anterioridad a la inigualable obra de Rockstar, que brillaba muy por encima de la gran mayoría de juegos disponibles en estas plataformas. Sea como fuere, ya daba igual, porque irremediablemente nos tocaba decir adiós a unas consolas que nos habían acompañado fielmente durante muchos años y a las que sólo nos quedaba darles las gracias por tantas y tantas alegrías. Pero la vida sigue y...

Nintendo, la primera en dar el paso

El 30 noviembre de 2012 Nintendo arrancaba oficialmente la octava generación de consolas en España con el lanzamiento de Wii U. De nuevo, y tras el imponente éxito de Wii, la Gran N apostaba por un concepto revolucionario, y que en esta ocasión tenía como principal atractivo la presencia de un mando con una pantalla de 6,2 pulgadas, que se convertía en el eje principal del sistema. Las nuevas posibilidades, como el juego asimétrico o las opciones "Off-TV", eran realmente prometedoras´, algo que pudimos comprobar de primera mano con muchos de los juegos iniciales, como *Nintendo Land*, *New Super Mario Bros. U* o *ZombiU*, siendo este último toda una declaración de intenciones por parte de Nintendo, que quería demostrar a toda costa que en su nueva máquina también tendrían cabida las propuestas "hardcore", o lo que es lo mismo, orientadas a un público exclusivamente



UN VISOR DE RV RESPALDADO...

¿LLEGARÁ OCULUS RIFT A LAS CONSOLAS?

2014 SERÁ EL AÑO QUE MARQUE EL REGRESO DE LA REALIDAD VIRTUAL A LOS VIDEOJUEGOS. ESTA VEZ, LA COSA PARECE IR EN SERIO...

REPORTAJE

UN PASO MÁS CERCA DE LA EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL DEFINITIVA

REPORTAJE

REPASAMOS EL CAMINO HACIA EL ÉXITO DE WORLD OF WARCRAFT

WOW ES HISTORIA

Ocho años de partidas online nos contemplan, pero si sumamos las aventuras vividas en el mundo creado por Blizzard, darían para millones de vidas completas en Azeroth con amigos y enemigos luchando a nuestro lado.

La Realidad Virtual o el éxito de *World of Warcraft* llegaron a Hobby Consolas.

también en pc

Por primera vez en la historia de Hobby Consolas, en esta etapa empezamos a incluir contenidos enfocados al mundo del PC, como análisis de sus novedades exclusivas más potentes o reportajes de sagas míticas, de periféricos rompedores... Y es que la evolución de los ordenares como plataforma de juego fue enorme durante estos años, lo que les convertía en un compañero ideal para nuestras consolas de videojuegos.

XBOX ONE

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **AMD Jaguar x86-64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **499€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **24 millones**

Ni Xbox 720 ni Xbox Next... Xbox One fue el nombre elegido por Microsoft para su nueva y espectacular consola, que nos dejó asombrados durante su presentación en el E3 2013. Potencia bruta, un inteligente uso de "la nube" y una interacción total con Kinect fueron algunas de las claves iniciales de una consola que prometía romper moldes.



El juego asimétrico o las opciones "Off-TV" fueron unas de las principales apuestas de Wii U.



PLAYSTATION 4

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **45 millones**

Tras meses y meses de rumores, el E3 de 2013 sirvió de presentación oficial a PS4, la esperada nueva consola de Sony. Con un elegante diseño, una elevadísima potencia y un rediseño del clásico mando Dualshock, en esta etapa no tuvimos demasiado tiempo para descubrir de lo que era capaz, pero sí para soñar con todos los juegos que albergaría.

Tras meses de rumores y especulaciones, Wii U, PS4 y Xbox One se pusieron a la venta de forma oficial, arrancando de forma definitiva la tan esperada "next-gen"

PS4 se puso a la venta en España el 29 de noviembre de 2013.

adulto, que hasta ese momento solo hacía "ojitos" a consolas de otras compañías.

Sony y Microsoft, a por el E3 2013

La decimonovena edición del E3, la feria de videojuegos celebrada en Los Ángeles, fue la fecha elegida por Sony y Microsoft para dar a conocer al mundo las características finales de sus nuevas consolas: PS4 y Xbox One. En dos conferencias para el recuerdo, las dos compañías pusieron toda la carne en el asador para "vendernos" las bondades de su particular visión de la "next-gen", en las que ambas compartían casi tantas similitudes como diferencias, lo que originó un intensísimo debate entre unos divididos usuarios que, por fin, pudieron hacerse con su máquina predilecta a finales de noviembre



La nueva consola de Microsoft ya tenía nombre oficial: Xbox One.

virando a la acción

Ya llevaba tiempo siendo tendencia, pero una de las polémicas más recurrentes en esta época fue el giro a la acción de muchas sagas que tradicionalmente apostaban por otros géneros, como el terror o el sigilo. Títulos como *Mass Effect 3*, *Dead Space 3* o *Resident Evil 6* fueron claros ejemplos de este cambio de perspectiva de muchas desarrolladoras, lo que originó un intenso debate entre los jugadores de todas las plataformas.



NOVEDADES PS3 - Xbox 360

Acción letal como el filo de una katana

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Kojima Productions y Platinum Games aparcan temporalmente el sigilo típico de la saga Metal Gear para ofrecer un juego de acción ninja ambientado en su universo.

YA HEMOS PROBADO LAS TRES CAMPAÑAS DE RESIDENT EVIL 6

LAS CARAS DEL MIEDO

PS3 - Xbox 360 - PC · Capcom · 2 de octubre

¿Sois de los que prefieren terror clásico o acción? ¿Enfrentaros a zombis o infectados? Es igual, porque la próxima entrega de *Resident Evil* recupera las mejores virtudes de todos los juegos de la saga.

Algunas sagas, como *MGS*, optaron por lanzar un "spin-off" con más acción.



PS VITA

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **ARM Cortex-A9** ● SOPORTE: **PSVGC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **14 millones**

La portátil más potente de la historia aterrizó en Europa el 15 de febrero de 2012. Con PS Vita, Sony quiso poner toda la carne en el asador para tratar de hacerse con el reinado de un mercado ampliamente dominado por Nintendo y su 3DS. ¿Sus armas? Una increíble pantalla OLED de 5", una gran "fuerza bruta" y todo el respaldo inicial de los principales estudios de desarrollo de Sony.

La impresionante pantalla OLED de 5" fue la principal carta de presentación de la nueva consola portátil de Sony, que sucedió a PSP.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **129€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones (total 3DS)**

El público más joven fue el objetivo de Nintendo con 2DS, una revisión de 3DS que prescindía de una algunas de sus características principales, como la imagen 3D o el sistema de bisagras (evitando que la consola se doblara), pero que con la que compartía catálogo. Además, se beneficiaba de un menor precio.

con dos pantallas

La llegada de Wii U puso de moda la presencia de dos pantallas a la hora de jugar en una consola de sobremesa. Por ello, algunas compañías como Sony potenciaron la interacción entre sus máquinas, sobre todo con PS4 y PS Vita, y otras permitieron el uso de otros dispositivos como complemento, en especial la de los Smartphones. Títulos como *Beyond: Dos Almas* nos permitían usarlos como mando de control y otros, como *GTA V*, lanzaron aplicaciones que se enlazaban con el juego.

La interacción de PS Vita con PS3, y en especial con PS4, fue la respuesta de Sony a la propuesta de Nintendo con Wii U. Las opciones que permitía tener una segunda pantalla a la hora de jugar eran tan amplias como prometedoras.

de 2013. Con poco más de un mes para disfrutar de ellas, en esta etapa apenas tuvimos tiempo de arañar la superficie de las posibilidades que escondían estas prometedoras consolas, por lo que profundizaremos mucho más sobre ellas en la próxima entrega de este suplemento. Y es que aún nos queda hablar de otras recién llegadas...

PlayStation nos alegra la "Vita"

Llevábamos muchos meses hablándoos de ella en nuestra revista y la expectación era máxima, pero -por fin- PS Vita aterrizó en España en febrero de 2012. En sus "primeros pasos", a la sucesora de PSP le arroparon una intensa campaña publicitaria por parte de Sony y una muy potente línea de lanzamientos inicial, entre los que destacaron juegos como *Uncharted: El Abismo de Oro, Virtua Tennis 4* o *Ultimate Capcom vs Capcom 3*, y que lucían de forma espectacular gracias a la gran potencia de la portátil y, en especial, a su imponente pantalla, que conseguía alucinar

En el terreno de las consolas portátiles, el lanzamiento de PS Vita y de 3DS XL fue lo más destacado, y la "batalla" entre ambas prometía ser épica



El tamaño de las pantallas de 2DS era idéntico al de 3DS y su "cuerpo" estaba construido en una única pieza, por lo que no se plegaba sobre sí misma

un final de generación apoteósico

Los últimos dos años de vida de PS3 y Xbox 360 nos dejaron algunos de los mejores juegos de toda la generación. Títulos como *Halo 4, The Last of Us, Bioshock Infinite* o *Grand Theft Auto V*, sirvieron para demostrar el amplio dominio que los desarrolladores habían adquirido con una máquinas, a las que, viendo de lo que aún eran capaces, muchos se negaban a dejar atrás definitivamente. Al final, el cambio generacional siguió su curso, pero la despedida fue inolvidable.



GTA V fue el título que más desafió las capacidades técnicas de PS3 y Xbox 360. Sin duda, uno de los grandes referentes del enorme potencial de esta gran generación de consolas, que daba ya sus últimos coletazos.

gracias a sus 5" y la tecnología OLED. Y es que cualquier cosa parecía poco para hacer frente a Nintendo en el terreno portátil, que seguía cosechando un éxito desmedido con su 3DS, entre otras cosas, gracias a un flujo constante de títulos repletos de calidad que se convirtieron en auténticos "pelotazos". *New Super Mario Bros. 2, Animal Crossing: New Leaf* y, sobre todo, *Pokémon X/Y* contribuyeron en esta época a hacer aún más grande la leyenda de una consola que, por cierto, creció de tamaño gracias a su primera revisión, 3DS XL, y que también buscó acercarse aún más al público más joven con 2DS, otra versión de la portátil más económica y sin capacidades 3D. De nuevo, la variedad de alternativas, todas ellas de gran calidad, guiaban la senda del sector, tanto en el campo de las portátiles como el de las consolas de sobremesa. Y eso, más que a nadie, beneficiaba a alguien... ¡a nosotros, intrépidos jugones!



La principal novedad de 3DS XL eran sus enormes pantallas, que eran un 90% más grandes que las del modelo original, lanzada poco más de un año antes.

NINTENDO 3DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **60 millones**

Con unas pantallas más grandes, en 2012 Nintendo lanzó la primera revisión de su portátil estrella. Las mejoras de 3DS XL eran evidentes, y la máquina no solo se beneficiaba de un mayor campo de visión, sino que también estrenaba varios cambios "físicos", como unas formas más redondeadas, que mejoraban la experiencia.


Los atracos eran la base sobre la que giraba la historia del juego.



1 el nacimiento de un mito
grand theft auto v



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

MÁS DE 70 MILLONES DE COPIAS del juego han sido vendidos hasta el momento.

EL COSTE DE PRODUCCIÓN del juego superó los 265 millones de dólares, más que el de películas como Avatar.

La quinta entrega de *GTA* traspasó los límites del mundo de los videojuegos para convertirse en un auténtico fenómeno cultural. Pocas veces un título marcó de una forma tan profunda a toda una generación.

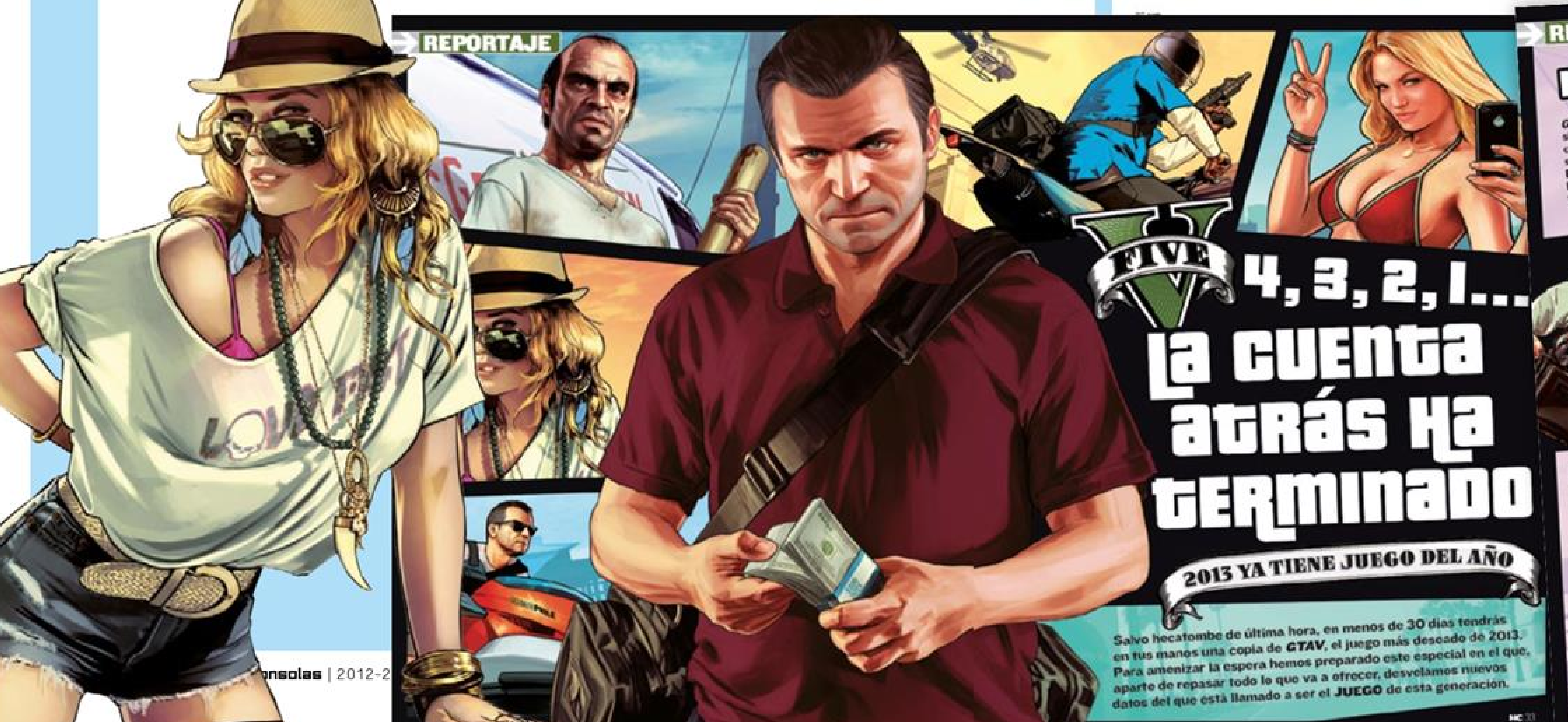
Cuando GTA V se mostró por primera vez ya intuimos que se avecinaba algo grande, pero, cuando por fin pudimos completar su apasionante historia, la sensación que nos invadió fue mucho más intensa de lo que habíamos siquiera imaginado. Al son de la batuta de un increíble apartado técnico, que exprimía a PS3 y Xbox 360 al límite, Rockstar elevó su fórmula *GTA* a la enésima potencia, creando un enorme universo repleto de vida propia, infinidad de detalles y con unas posibilidades casi inagotables. Pero lo mejor de todo es que nuestro paso por Los Santos fue en compañía de Franklin, Michael y Trevor, tres increíbles personajes que, además de aportar variedad al desarrollo gracias a sus misiones cooperativas, formaron un equipo tan irreverente como carismático. Eso hizo que sus historias entrelazadas nos dejaran pegados a la consola durante las más de 30 horas (como mínimo) que duraba la campaña, que podía alargarse hasta casi el infinito gracias a sus tareas secundarias a su enorme modo online. Una obra maestra.


NOVEDADES PS3 - Xbox 360

El juego que definirá a toda una generación

GRAND THEFT AUTO V

EE.UU. lleva buscando durante décadas una historia de su gente y su cultura, que nos atrape por su calidad y profundidad. Después de jugar a *GTA V*, la hemos encontrado.


REPORTAJE

FIVE

4, 3, 2, 1... La cuenta atrás ha terminado

2013 YA TIENE JUEGO DEL AÑO

Salvo hecatombe de última hora, en menos de 30 días tendrás en tus manos una copia de **GTAV**, el juego más deseado de 2013. Para amenizar la espera hemos preparado este especial en el que, aparte de repasar todo lo que va a ofrecer, desvelamos nuevos datos del que está llamado a ser el **JUEGO** de esta generación.



Persecuciones, tiroteos, carreras... las posibilidades eran casi infinitas.

GTA V fue, más que un videojuego, la historia de toda una generación, que consiguió marcarnos sin remedio y para siempre

su paso por la revista

GTA V es uno de los títulos que más cobertura ha recibido en la historia de Hobby Consolas. Desde su primer anuncio a su salto a la "next-gen", el juego de Rockstar ha copado decenas de páginas.

nuestra nota

Pocas veces un título se había acercado tanto a la perfección en nuestras puntuaciones como *GTA V*, al que calificamos como "la obra más importante en lo que va de siglo". Un videojuego único, imprescindible y absolutamente magistral.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tamaño y libertad** están por encima de cualquier otro "sandbox".
- **Infinidad de detalles** que reflejan la sociedad con humor: red social, TV, radio...

Lo peor

- **No está doblado.** Algunos diálogos (y la radio) ni siquiera están subtitulados.
- **Franklin** tiene una historia mucho más convencional y plana que sus dos compañeros.

Alternativas

- **Red Dead Redemption** es una alternativa (igualmente brillante) en el salvaje Oeste.
- **Saints Row IV** no alcanza el nivel técnico de GTA V ni su profundidad, pero es más alocado y muy divertido.

GRÁFICOS Los fallos se compensan con el tamaño del escenario, efectos, físicas...	98
SONIDO Geniales diálogos en inglés, temas licenciados y un gran "score" original.	95
DURACIÓN Las 69 misiones principales se acaban en 30 horas, el resto es infinito.	99
DIVERSIÓN Nunca deja de sorprender: un escenario inabarcable con libertad total.	99
PUNTUACIÓN FINAL	**99**

Valoración

GTA V es una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo, que trasciende el mundo de los videojuegos para convertirse en un fenómeno cultural. La experiencia de jugarlo se os quedará grabada para siempre. Magistral.


La lucha contra los infectados estaba marcada por una violencia muy intensa.


Ellie y Joel eran la pareja protagonista de la aventura.


PREESTRENO PS3

14 de junio · Sony · Aventura de acción

THE LAST OF US

Se acercan los últimos días de la civilización. Pero Joel y Ellie (y nosotros con ellos) están dispuestos a sobrevivir, enfrentándose a infectados, bandidos y un entorno salvaje.

LAS CLAVES


THE LAST OF US TENDRÁ UNA CAMPAÑA DE UNAS 14 HORAS, Y MODO MULTIJUGADOR

¡OJO AL DATO!

su paso por la revista

Desde su anuncio oficial en 2011, la expectación por conocer todos los detalles de la nueva propiedad intelectual de Naughty Dog fue máxima, lo que se tradujo en una gran cobertura en la revista.

2 el ultimo gran exclusivo de ps3
the last of us



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **263**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

UN HONGO REAL, el "Cordyceps Fungus", sirvió de inspiración para crear a los infectados del juego.

ELLEN PAGE acusó a Naughty Dog de usar su imagen para crear a Ellie, que sufrió diferentes cambios.

Los creadores de *Uncharted*, Naughty Dog, despidieron la etapa de PS3 de una forma inmejorable, con una nueva IP que se convirtió en uno de los mejores juegos de la generación.

Una pandemia fúngica que había diezmado a la población mundial fue el punto clave del nuevo juego de Naughty Dog, que llegó en la recta final de vida de PS3 para regalarnos una de las historias más épicas que habíamos vivido en un videojuego. Temas como la supervivencia del ser humano como especie, la tragedia o la fortaleza de la amistad, como la que forjaban Joel y Ellie, se fundían a la perfección con un desarrollo que combinaba exploración, sigilo y violencia desmedida contra hordas y hordas de infectados. Sin duda, un juego imposible de olvidar.



Manejar a Ellie fue una de las grandes sopresas que nos deparaba el juego.

nuestra nota

El sobresaliente predominó en todos los apartados del análisis de *The Last of Us*, en el que destacamos especialmente el increíble apartado técnico y el maravilloso uso de la narrativa.


NOVEDADES PS3

El orgullo de una generación

THE LAST OF US

¿QUIERES MÁS INFO?

En nuestro análisis del juego repasamos todas sus bondades.

NOVEDADES The Last of Us

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación** consigue meternos en una apocalíptica visión del mundo.
- **El apartado técnico** es, probablemente, el techo técnico de PS3... por ahora.

Lo peor
- **Fallos en el audio,** al jugar con el sonido estéreo (voces que se pierden).
- **El multijugador,** aunque divertido, da la sensación de quedarse bastante justito...

Alternativas
- **Resident Evil 6** ofrece trama con infectados y una larga campaña.
- **Manhunt** en PS2 dejó un estilo, con sigilo y acción, en cierto modo similar.
- **State of Decay** en Xbox 360 también deja un apocalíptico mundo.

GRÁFICOS ¿Geniales? ¿Majestuosos? ¿Impresionantes? Simplemente brutales...	96
SONIDO Gran doblaje (con opción para elegir idioma) y mejor música y efectos.	95
DURACIÓN 17-18 horas para completar la campaña, más coleccionables, online...	94
DIVERSIÓN La mezcla de géneros y su gran historia se encargan de atraparnos.	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

Valoración

TLOU será recordado como uno de los juegos que definió esta generación, una maravilla de la narración que además cuenta con el respaldo de un apartado técnico insuperable. Si tienes una PS3 DEBES tener este juego.

3 un tiroteo entre las nubes
bioshock infinite



- COMPAÑÍA: **2K Games**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **261**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

LOS GUIÑOS y referencias a los anteriores juegos, sobre todo al primero, son muy numerosas.

EL FINAL DEL JUEGO hizo que miles de jugadores compartieran sus teorías a través de internet.

Ken Levine, la mente tras el universo *Bioshock*, se despidió de su saga más exitosa con un juego inolvidable y que supuso un broche (de jaula o ave) inmejorable para la genial trilogía.

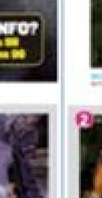
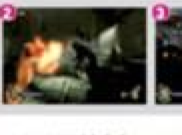
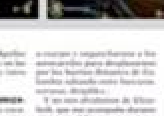
De Rapture al cielo... de Columbia. Y es que la principal novedad de la tercera entrega de *Bioshock* fue su cambio de ambientación, que pasaba de una ciudad submarina a una flotante. En ella nos veíamos inmersos en la guerra entre su líder y dictador, el Padre Comstock, y las fuerzas de Vox Populi, una suerte de resistencia. Así, los enfrentamientos en primera persona, con armas de fuego y Vigorizadores llevaban el peso de un juego que, además, nos enamoró sin remedio gracias a un cuidadísimo apartado artístico y sonoro, y al carisma de sus personajes, en especial el de la pareja protagonista: Booker DeWitt y Elisabeth, una enigmática chica cuya historia dio pie a uno de los finales más reveladores e impactantes que recordamos en un videojuego. ¡Aún lo estamos digiriendo!

Esta fue la portada que dedicamos a *Bioshock Infinite*, un título atemporal.





Un shooter subjetivo celestial
BIOSHOCK INFINITE
De Rapture al cielo... porque allí está Columbia, la urbe flotante que alberga el nuevo BioShock, un shoot'em up de altos vuelos.




El juego estaba repleto de momentos mágicos, como nuestro baile con Elisabeth.

su paso por la revista

La espectacular portada del número 257 de Hobby Consolas fue solo uno de los "homenajes" que rendimos a este gran juego de Irrational Games, al que pusimos "por las nubes" en muchos números de la revista.

nuestra nota

Por ambientación, trama, trabajo artístico y sonoro... y por mucho más, en nuestra valoración no solo os lo recomendamos, sino que os avisamos de que no debíais perdéroslo por nada.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación** y su sorprendente trama enganchan sin remedio.
- **Los combates**, repletos de posibilidades, son variados y realmente divertidos.

Lo peor
- **No sorprende tanto** como el original. Y mientras juegues, los compararás...
- **No hay multijugador** aunque nosotros no lo hemos echado de menos.

Alternativas
- **BioShock y su secuela** comparten muchos de sus patrones.
- **Singularity** también, aunque es muy inferior.
- **Dishonored** es otra experiencia en primera persona con una ambientación muy original.

GRÁFICOS Impactantes, grandiosos, sobrecogedores... Y brillan más en lo artístico.	94
SONIDO Gran banda sonora y con un convincente doblaje al castellano.	95
DURACIÓN Unas 12-15 horas la primera "pasada". Seguro que repetiréis.	90
DIVERSIÓN Sus divertidos combates, su sorprendente trama... No podréis parar.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Además de funcionar perfectamente como shooter por sus inmensas posibilidades, *BioShock Infinite* ofrece una trama sorprendente envuelta en una sobrecogedora ambientación. No deberíais perdéroslo por nada del mundo.





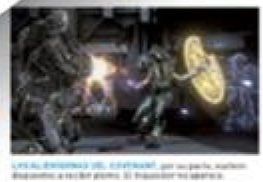
El Jefe Maestro volvió a coger las riendas (y las armas) de la serie Halo,

su paso por la revista

La vuelta del Jefe Maestro protagonizó nuestra portada del número 254, pero también un ingente número de páginas desde sus primeras imágenes hasta nuestro análisis de la versión final.

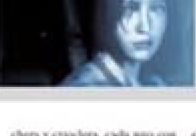












4 a tiros contra el covenant
halo 4



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **255**
- NOTA: **94**

¡mosquis!

HALO 4: FORWARD UNTO DAWN fue una serie de acción real que inspiró el juego.

SU LANZAMIENTO FUE UN ÉXITO, superando en beneficio obtenido el primer día a cualquier otra obra del año.

El Maestro de los disparos regresó a Xbox 360 para mostrarnos su lado más humano, pero también para demostrar que seguía en plena forma.

El primer Halo de 343 Industries, que cogió las riendas de la saga tras la marcha de Bungie, recuperó al mítico Jefe Maestro como protagonista y siguió la senda marcada en las anteriores entregas. Así, nuestra incursión en el planeta Réquiem estuvo repleta de intensos tiroteos en primera persona contra los covenant y los prometeo, unas peligrosas Inteligencias Artificiales al servicio del Didacta. Para hacerles frente contábamos con más de una veintena de armas y una decena de vehículos, entre los que destacó La Mantis, un robot bípedo que se estrenó en esta entrega. Además de la espectacular campaña, el modo multijugador, fue otro de los puntos fuertes de uno de los más grandes de Xbox 360.



El modo multijugador online ofrecía unas posibilidades casi infinitas.

nuestra nota

"Épico" fue el adjetivo que más se repitió en nuestro análisis del juego, que obtuvo unas altísimas puntuaciones en todos sus apartados, en especial en duración, gracias a su gran modo online.



Así de imponente lució el Jefe Maestro en la portada que le dedicamos en su regreso.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El online** es gigantesco, y la inclusión del cooperativo de Spartan Ops, un acierto.
- **Hay armas** y habilidades especiales a mansalva, lo que da infinidad de posibilidades.

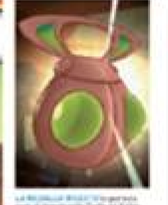
Lo peor
- **Los gráficos** no resultan demasiado rompedores. Se han quedado algo estancados.
- **Es necesario Xbox Live Gold** para jugar a Spartan Ops, incluso a solas.

Alternativas
- **Gears of War 3** es el otro buque insignia del multijugador cooperativo y competitivo.
- **Borderlands 2** es referente en cuanto a disparos cooperativos.
- **Call of Duty M. Warfare 3** es buena opción.

GRÁFICOS Los efectos de luz son geniales, aunque el acabado no es rompedor.	90
SONIDO El genial doblaje y la música épica son como estar dentro de una película.	96
DURACIÓN La campaña, el cooperativo y los modos competitivos dan para mucho.	96
DIVERSIÓN El control es excelente, y apuesta a lo grande por armas y habilidades.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande. Bungie había dejado el listón alto, pero 343 Industries ha sido capaz de imitarlo y añadirle su propio sello para firmar un shooter tan épico como repleto de opciones online.

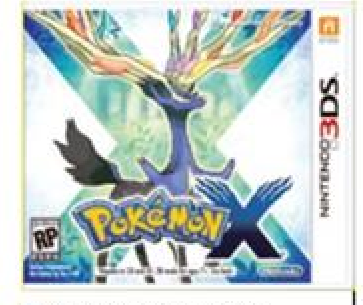






su paso por la revista

La expectación en torno al salto de la saga Pokémon a las tres dimensiones fue altísima, y eso se trasladó a nuestra revista, en la que dedicamos un elevado número de reportajes y artículos al juego.

5 la evolución de pokémon
pokémon xy



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **3DS**
- AÑO: **2013**
- N° DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **94**

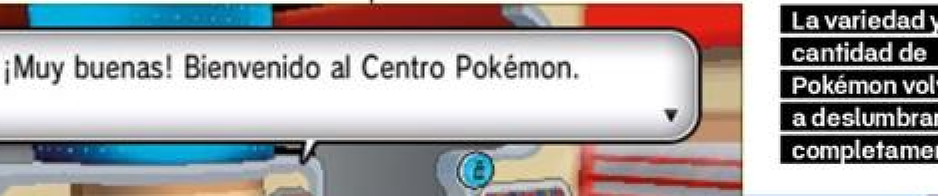
¡mosquis!

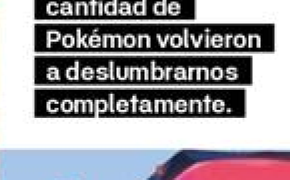
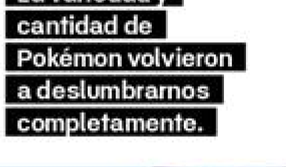
LAS RESERVAS EN JAPÓN superaron las 100.000 unidades... ¡el primer día!

ES EL TÍTULO MÁS VENDIDO de todo el catálogo de 3DS, con más de 14 millones de unidades distribuidas.

El primer Pokémon en tres dimensiones llegó a 3DS cargado de nuevas propuestas y con toda la calidad que caracteriza a esta gran saga.

Explorar kalos con nuestra Pokédex resultó más espectacular que nunca en esta entrega de *Pokémon* debido al salto a las 3D, que gracias a la potencia de 3DS nos brindó un precioso mundo en cell-shading. Donde hubo cambios menos notorios fue en la mecánica, que una vez más nos instaba a capturar pokémon para ponerlos en unos combates que contaban con la megaevolución como novedad principal. Pero este no fue el único añadido, y en esta entrega conocimos a los nuevos Pokémon de tipo Hada y accedimos al Superentrenamiento y al Poké Recreo, dos minijuegos opcionales que aportaban variedad al desarrollo. Todo esto, y mucho más, hicieron de *X e Y* una de las entregas más completas de la popular serie de Nintendo.



La variedad y cantidad de Pokémon volvieron a deslumbrarnos completamente.



nuestra nota

Cientos de horas de diversión, un apartado técnico muy cuidado... *Pokémon X/Y* nos convenció de lleno y obtuvo una de las puntuaciones más elevadas hasta la fecha en 3DS.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El diseño en 3D** de los Pokémon y de la región de Kalos. Una mejora esperada.
- **Las novedades** como la megaevolución, el tipo Hada, el Poké Recreo, el PSS...

Lo peor
- **Escenarios en 2D.** No siempre se aprovecha la capacidad 3D de la consola.
- **Algunos combates** se ralentizan demasiado si hay muchos Pokémon o efectos.

Alternativas
- **Pokémon Blanco 2 y Negro 2** son imprescindibles si queréis capturar a todos los Pokémon.
- **Animal Crossing New Leaf** si lo vuestro es personalizar a vuestro personaje hasta el infinito.

GRÁFICOS El diseño de los Pokémon y la belleza de Kalos deslumbran.	93
SONIDO La música ha mejorado mucho, pero los gritos de Pokémon no.	93
DURACIÓN Pokémon es sinónimo de cientos de horas descubriendo Kalos.	97
DIVERSIÓN La dinámica de Pokémon no muere, pero a veces cansa un poco.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Pokémon X e *Y* representan la respuesta a las expectativas de los fans de la saga, abrazando por fin las 3D en la saga principal con una región de Kalos enorme y otras novedades como la megaevolución o el tipo Hada.

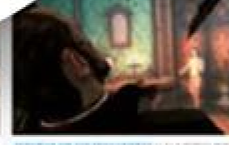




La conseguida ambientación fue uno de los puntos fuertes de la nueva franquicia de Bethesda.







su paso por la revista

Ya desde mucho antes de su lanzamiento os advertimos que *Dishonored* tenía una pinta fuera de lo común, algo que corroboramos en su preview y, sobre todo, en el extenso análisis que le dedicamos.

Poco ruido y muchas muertes

DISHONORED

Una nueva franquicia llega al mundo consolero sin hacer mucho ruido (igualito que su protagonista, Corvo) pero es tan bueno que se convierte, sin duda, en uno de los juegos del año.

UN JUEGO REDONDO

Diseñando la ciudad perfecta

Corvo

6 patente de corvo dishonored



- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **254**
- NOTA: **94**

¡mosquis!

GANÓ EL PREMIO a "Mejor Juego del Año" en los BAFTA 2013 y también el de su categoría en los Spike VGA.

ACTORES FAMOSOS, como Susan Sarandon o Carrie Fisher, prestaron sus voces en el doblaje en versión original.

La nueva franquicia de Bethesda nos presentó a Corvo, un mortífero asesino con amplias dotes para el sigilo... y para hacernos disfrutar con un shooter único.

La ciudad ficticia de Dunwall, una suerte de Londres del siglo XIX con toques "steampunk", fue el acertado escenario elegido por Bethesda para ambientar su nueva IP, en la que la libertad de acción marcaba el desarrollo, sobre todo en lo referente a las enormes posibilidades para asesinar a nuestros objetivos y movernos por las lóbregas calles de la ciudad. Además de una gran agilidad y destreza con las armas, Corvo, el protagonista, tenía la capacidad de poseer a diferentes animales, como un pez o una rata, lo que aumentaba enormemente nuestras opciones de infiltración y aportaba mucha variedad al desarrollo. Con apartado técnico que no rompía moldes, pero que despuntaba por su brillante trabajo en el plano artístico, *Dishonored* se convirtió en una grata sorpresa y en uno de los mejores títulos de 2012.



nuestra nota

Nuestro cuadro de valoración se quedó corto en espacio para enumerar todas las virtudes de *Dishonored*, que nos conquistó por completo gracias a su ambientación y libertad de acción.



12 de octubre Bethesda Aventura

DISHONORED

Corvo Attano era un guerrero legendario, un guardaespaldas perfecto, un fiel siervo del imperio... y conserva todas estas virtudes para vengarse de quienes le traicionaron.

LAS CLAVES

TODAS NUESTRAS ACCIONES GENERAN SUS CONSECUENCIAS

Corvo Attano, un letal asesino, fue el protagonista de este juegazo, que mezclaba acción con momentos de sigilo de manera muy acertada y que se convirtió en uno de los mejores títulos del año.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación** hace que nos sintamos dentro de Dunwall y su historia.
- **El diseño de niveles** y artístico es de lo mejor que hemos visto esta generación.

Lo peor
- **Es corto para lo bueno que es.** 12 horas de este juegazo nos han sabido a poco.
- **No aprovechar** las inmensas opciones que tiene y jugarlo como un shooter más.

Alternativas
- La saga **Bioshock** también es un shooter diferente, aunque el diseño de niveles es inferior.
- **Deus Ex Machina** comparte el estilo de sigiloso, pero ofrece menos opciones.

GRÁFICOS Técnicamente son correctos. La dirección artística es genial.	90
SONIDO La música es buena, pero el doblaje al castellano se lleva la palma.	92
DURACIÓN Unas 12-15 horas para completarlo todo, aunque es muy rejugable.	82
DIVERSIÓN La libertad de acción y el diseño de niveles nos tienen enganchados.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Verdadera libertad de acción, rejugabilidad máxima, un apartado artístico espectacular, ambientación soberbia, historia atractiva, sigilo y acción,... *Dishonored* tiene tantas cosas buenas que no nos caben en esta valoración.



su paso por la revista

Después de la genial primera parte, esperábamos como agua de mayo una secuela, por lo que *Borderlands 2* recibió una extensa cobertura en la revista desde que fue anunciado por primera vez.

7 abriendo la caja de pandora
borderlands 2

Llastrar los planes del malvado Jack "El Guapo" resultó ser una tarea tan dura como divertida y variada.



- COMPAÑÍA: **2K**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **254**
- NOTA: **94**

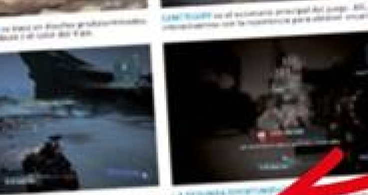
Tras el éxito de la primera parte, *Borderlands* volvió con una secuela que, de nuevo, apostaba por los disparos en primera persona como base principal, pero que nos sorprendía desde el principio hasta el final gracias a un variadísimo desarrollo, que mezclaba diferentes géneros. Los 4 personajes jugables aumentaban las posibilidades multijugador, que ofrecía momentos hilarantes gracias al sentido del humor que marcaba las partidas. Vivíamos situaciones de lo más inverosímiles mientras recorríamos los parajes de Pandora, que lucían de una forma tan particular como atractiva gracias al buen uso del Cel Shading. ¡Juegazo!

Los gráficos en Cel Shading se mantuvieron respecto a la primera entrega del juego.

¡mosquis!

LOS "HUEVOS DE PASCUA" eran muy numerosos, e incluían referencias a juegos como Minecraft o Fallout 3.

SE CONVIRTIÓ EN EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de 2K Games, logrando distribuir más de 8 millones de copias a 2014.







Borderlands 2 fue una de las sorpresas del año, y así os lo trasladamos en nuestro completo análisis de 4 páginas.

nuestra nota

La mezcla de rol y disparos volvió a funcionar como un reloj suizo en esta secuela, que brilló con luz propia en todos sus apartados y destacó por el imperdible modo cooperativo para 4.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El cooperativo,** que permite repartir balazos online junto a tres amigos.
- **Los personajes,** cada uno de los cuales tiene sus propios poderes especiales.

Lo peor

- **Fallitos gráficos,** como "popping" y "clipping", pero que son esporádicos.
- **Los vehículos** son escasos y apenas se les saca partido en las misiones.

Alternativas

- **Fallout New Vegas** también une disparos y RPG, aunque el componente rolero es mucho más acusado.
- **Gears of War 3,** en Xbox 360, también tiene disparos y campaña cooperativa para cuatro.

GRÁFICOS El "cel shading" da una gran personalidad y no hay ralentizaciones.	90
SONIDO El doblaje al castellano es genial y casa de maravilla con el humor.	93
DURACIÓN La campaña dura 30 horas, hay misiones secundarias y es rejugable.	94
DIVERSIÓN El control responde muy bien y el cooperativo es insuperable.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

La mezcla de disparos y rol de Gearbox da en el clavo, llegando a un extremo delirante: cooperativo para cuatro, variedad de personajes y habilidades, cientos de armas, gran duración, estética muy personal... Un juegazo con mayúsculas.


La habilidad para fundirse con las paredes daba pie a unos puzles muy elaborados y divertidos.





8 the legend of zelda a link betwen worlds

● COMPAÑÍA: **Nintendo**
● CONSOLA: **3DS**
● AÑO: **2013**
● Nº DE LA REVISTA: **269**
● NOTA: **94**

Link se convirtió en un mural andante para protagonizar uno de los *Zelda* más originales.

Alternando entre Hyrule y Lorule, su dimensión tenebrosa, Link estrenó en esta aventura una inaudita habilidad: convertirse en una pintura que le permitía fundirse con las paredes para acceder a casi cualquier lugar. Esto dio pie a algunos de los puzles más ingeniosos de toda la saga, que mantuvo en esta entrega gran parte de sus elementos principales, y que sacrificó algunos elementos, como la dificultad o la duración, para ofrecernos un *Zelda* tan trepidante como divertido.



su paso por la revista

No es muy frecuente ver a un título para portátil en portada, pero Link se ganó este privilegio gracias a este juego, uno de los más esperados en su época.

La gran calidad de esta entrega de *Zelda* le hizo ganarse esta portada.

nuestra nota

Diversión en estado puro. Así calificamos a esta peculiar entrega de *Zelda*, que aprovechaba las capacidades de 3DS.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas			Valoración
■ Su sublime control es lo más suave y placentero que ha pasado por Hyrule. ■ La libertad en el orden de exploración permite vivir la aventura a nuestro gusto.	• Ocarina of Time 3D sigue siendo la obra maestra zeldera, pero ALBW es mucho más que un remake. • Kingdom Hearts 3D es más rolero y está en inglés, pero solo su magia es comparable.	■ GRÁFICOS El juego más fluido de 3DS. Diseño conservador, aunque exprime las 3D.	87	Un viaje en el tiempo entre el renacimiento y la restauración de una obra maestra, que sacrifica la dificultad y duración originales en favor del ritmo, la libertad casi total y el mejor control de la saga. El alma de *Zelda* en su más pura esencia.
Lo peor		■ SONIDO Épicas reinterpretaciones con coros incluidos y efectos cargados de nostalgia.	91	
■ La menor dificultad y duración de las mazmorras, que pierden el factor progresivo. ■ El Modo Héroe debería venir desbloqueado de serie, sin necesidad de pasarse el juego.		■ DURACIÓN Aunque es más cortito, puede superar las 20 horas si lo queréis todo.	88	
		■ DIVERSIÓN Jugarlo es una gozada. Es menos exigente, pero tiene puzles brillantes.	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	94	

9 max payne 3



● COMPAÑÍA: **Rockstar**
● CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
● AÑO: **2012**
● Nº DE LA REVISTA: **249**
● NOTA: **94**

Su regreso se hizo de rogar, pero el incombustible Max Payne demostró que seguía en plena forma.

Un secuestro era el punto de partida de la tercera entrega de *Max Payne*, en la que el castigado ex policía viajaba hasta las calles de Sao Paulo para hacer lo que mejor sabe: repartir plomo entre los cientos de sicarios que le salían al paso. Acción frenética, tiempo bala, analgésicos "a porrillo" y muchos, muchos tiroteos a dos manos volvieron a ser los pilares sobre los que se sostuvo la vuelta de Payne, que consiguió convencer a sus seguidores más fieles y también le sirvió para ganar una legión de nuevos adeptos.

su paso por la revista

Llevábamos muchos años esperando el regreso de Max Payne, por lo que nuestra cobertura ante tal evento estuvo a la altura del personaje.



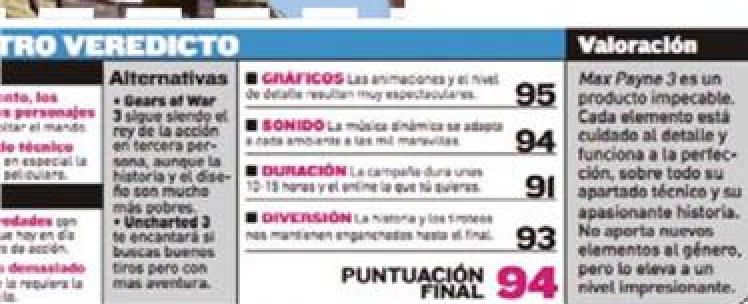


Este es el nuevo (y demacrado) aspecto que lucía Max Payne .





El lanzamiento contó con una fuerte campaña publicitaria en prensa y TV.



nuestra nota

Un juego redondo y que, pese a no aportar nada nuevo al género, nos mantenía pegados a la pantalla de inicio a fin.

...TRO VEREDICTO	Alternativas			Valoración
...nto, los ...s personajes ...itar el mando. ...do técnico ...en especial la ...película. ...edades con ...ue hay en día ...de acción. ...demasiado ...la requiera la ...la.	• Gears of War 3 sigue siendo el rey de la acción en tercera persona, aunque la historia y el diseño son mucho más pobres. • Uncharted 3 te encantará si buscas buenos tiros pero con más aventura.	GRÁFICOS Las animaciones y el nivel de detalle resultan muy espectaculares.	95	*Max Payne 3* es un producto impecable. Cada elemento está cuidado al detalle y funciona a la perfección, sobre todo su apartado técnico y su apasionante historia. No aporta nuevos elementos al género, pero lo eleva a un nivel impresionante.
		SONIDO La música dinámica se adapta a cada ambiente a las mil maravillas.	94	
		DURACIÓN La campaña dura unas 10-15 horas y el online lo que tú quieras.	91	
		DIVERSIÓN La historia y los tiroteos nos mantienen enganchados hasta el final.	93	
		PUNTUACIÓN FINAL	94	



Los partidos destacabam por su profundidad y realismo.



10 fifa 14



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PS3-360**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **94**

La saga *FIFA* se sirvió de su amplio dominio de PS3 y Xbox 360 para marcar uno de los goles más espectaculares de la generación.

La última gran jugada de EA en PS3 y Xbox 360 antes de fichar por la nueva generación de consolas nos dejó un simulador para el recuerdo. Con todo el trabajo acumulado durante años y las dosis adecuadas de novedades, como el sistema de "control del ritmo", *FIFA 14* se convirtió en uno de los mejores juegos de fútbol para unas consolas que ya parecían haber dado en el terreno de juego todo lo que tenían dentro. Sin duda, una despedida a la altura de su leyenda.



La recreación virtual de los futbolistas estaba muy conseguida.

nuestra nota

FIFA fue puliendo su carrera en PS3 y 360 hasta convertirse en todo un crack internacional.

NUESTRO VEREDICTO	Alternativas			Valoración
Lo mejor ■ Los partidos son más reales que nunca, gracias a la multitud de detalles nuevos. ■ La amplitud de modos de juego, tanto offline como online. Hay para todo el año. **Lo peor** ■ La IA en los dos niveles más bajos deja unos pasillos enormes hacia la portería. ■ Si ya tenéis FIFA 13, no supone un cambio sustancial en términos jugables.	• FIFA 13 está a un precio reducido, pero es de la temporada pasada y resulta menos completo. • PES 2014 tiene un buen nivel, pero está en un escalón inferior. • NBA 2K14 otro gran simulador deportivo.	GRÁFICOS Todo es muy fluido y las caras de los jugadores han mejorado mucho.	91	EA Sports ha vuelto a elevar otro par de centímetros su particular listón futbolístico. Es el colofón al proyecto que se inició con *FIFA 08*, que se ha ido puliendo año a año, hasta el último momento de la presente generación.
		SONIDO Manolo Lama y Paco González complementan muy bien el sonido ambiente.	94	
		DURACIÓN Hay modos de juego para dar y regalar. El online no tiene parangón.	97	
		DIVERSIÓN El control es genial y los partidos resultan más reales que nunca.	94	
		PUNTUACIÓN FINAL	94	









VIDEOJUEGOS AL PODER

Actores y actrices internacionales, diseñadores de la industria... o el equipo de Hobby Consolas. La importancia e impacto del sector de los videojuegos en la sociedad era cada vez mayor, y esta circunstancia nos dejó algunas imágenes imborrables para el recuerdo.

curiosidades de la revista

Adaptarse a la "era digital" fue uno de nuestros objetivos principales en esta época, que dio para un buen número de anécdotas y datos curiosos. ¡Recordamos algunos de ellos!





Cambio de director

En esta etapa la revista vivió uno de sus cambios más importantes de los últimos años. Manuel del Campo dejó su puesto como director para hacerse de la dirección general de Axel Springer, nuestra editorial. Su sustituto en el cargo fue Javier Abad, todo un clásico en el sector.

REPORTAJES MUY CURIOSOS

En un claro objetivo por desmarcarnos del resto de medios, en esta época publicamos algunos de los reportajes más curiosos, divertdos y personales de nuestra historia. Los temas elegidos fueron de lo más variado, pero en todos ellos nos esforzamos al máximo.





moldeando hobbyconsolas

Un mayor énfasis en los contenidos de carácter "personal", nuevas secciones, más interacción con Hobbyconsolas.com... ¡así evolucionó Hobby Consolas durante estos dos intensos años!



Más directa

La organización y presentación de los contenidos de la revista se reajustó para ofrecer un estilo mucho más visual, intuitivo y directo. ¡Imposible perderse nada!

Manuel del Campo estrenó su nueva sección: "Retuiteando offline".





Más personal

Dimos mucha más importancia aún a las opiniones personales de nuestro equipo de expertos, que desgranaban la actualidad en diferentes columnas.



Más original

Las entrevistas y reportajes adquirieron un tono menos generalista y más "profundo", lo que nos permitió transmitiros "el otro lado" del sector de los videojuegos.

La Hobby, con batería

Potenciar y "enriquecer" nuestra revista en formato digital fue otra de las estrategias que empleamos para resistir la proliferación y fuerza de los contenidos web, que ganaban cada vez más importancia y le ponían las cosas aún más difíciles a publicaciones en papel como la nuestra.





Para celebrar la treintena de NES publicamos un extenso reportaje.



De aniversario

Los 30 años de NES, el 25 cumpleaños de Mario, Sonic convirtiéndose en un veinteañero... En esta etapa se concentraron un gran número de aniversarios de algunas de las sagas y personajes más importantes de la historia de los videojuegos. Por supuesto, celebramos todos ellos con vosotros.

curiosidades de la revista 2012-2013



Manuel del Campo fue uno de los profesores que impartió clase en el Máster.

Máster en Periodismo de Videojuegos

Con el objetivo de formar a los mejores profesionales en medios especializados en información de videojuegos, pusimos en marcha nuestro Máster Axel Springer, que tuvo una gran acogida.

moldeando hobbyconsolas





A través de un código "Bidi", era posible enlazar algunos análisis de la revista con su versión web.

Más interactiva

Muchos de los contenidos de la revista empezaron a "enlazarse" con los de nuestra web, lo que hizo que ambos formatos se complementaran a la perfección.



NO SIN MI ZELDA

Nuestro concurso para buscar a los mayores fans de *Zelda* nos regaló algunas imágenes realmente impagables. Como siempre, vuestra respuesta (y amor por la saga de Nintendo) fue impresionante.

Tatuajes, colecciones, disfraces... recibimos cientos de fotos que nos asombraron.



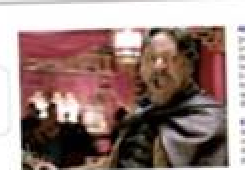
Más "retro"

Los juegos clásicos ganaron espacio y protagonismo gracias a secciones como RetroHobby o a reportajes exclusivos, realizados siempre por auténticos expertos en la rama más nostálgica de los videojuegos.

Más diversa

La actualidad cinéfila también creció exponencialmente en esta etapa, sin olvidarnos de otras ramas de entretenimiento, como el merchandising consolero.





Las críticas y reseñas de películas no solo aumentaron en número, sino también en profundidad.



EL PREMIO PRÍNCIPE DE ASTURIAS

“HOY LOS NIÑOS SON ADULTOS Y ESOS EXTRAÑOS VIDEOJUEGOS SE HAN CONVERTIDO EN CULTURA”

Impresiones personales

¿Es Shigeru consciente de su posición como icono del sector? ¿Hasta qué punto le afecta? Esta vez, le toca hablar de sí mismo.



MIYAMOTO, PRÍNCIPE DE ASTURIAS

El gran Shigeru Miyamoto fue galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2012, y nosotros tuvimos el honor de entrevistarle en exclusiva.


¿Y qué opinan nuestros lectores después de su primera partida?

LUIS FERNÁNDEZ
SAMUEL MARTÍNEZ
ISMAEL SEGURA
ISMAEL MARÍN
ÓSCAR DEL ÁGUILA
ANDRÉS MACHO
JUAN TOMÁS MORALES
BENJAMÍN BRUNA

Con los lectores

Nuestra interacción personal con vosotros, los lectores, fue mucho más intensa que nunca en esta etapa, y os invitamos a compartir con nosotros algunos momentos realmente especiales, como las primeras partidas a Wii U o a descubrir *Castlevania Lords of Shadow 2*, de Mercury Steam.

David y Dani, nuestros enviados al E3, trajeron consigo cientos de imágenes.


EL SENSOR

Recorrido fotográfico por el E3

Las imágenes de la feria

Nos hemos vuelto de Los Ángeles con un montón de información, mucho cansancio y la cámara llena de fotos que inmortalizan momentos inolvidables. Aquí os dejamos con una selección "para enmarcar".

ENVIADOS ESPECIALES

EDITORIAL

BIENVENIDOS

El mejor E3 de los últimos años

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas


ELLAS NUNCA NOS FALLAN

EL MEJOR E3 DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

La presentación de PS4 y Xbox One fue lo más destacado de un E3 realmente espectacular, y en el que por fin descubrimos de primera mano los secretos de la tan ansiada "next-gen".





Calendario consolero

¡No podía faltar a la cita! Uno de nuestros clásicos, el calendario "consolero", fue uno de los regalos que os ofrecimos en los números navideños de 2012 y 2013. ¿Verdad que es útil?



¡DISEÑAMOS CAMISETAS!

Nuestro equipo de redacción se lanzó a una nueva aventura: diseñar camisetas exclusivas con el sello Born To Play. ¡Fue muy divertido!



marchando una de tapas

¡Menudos dos añitos que vivimos! atentos al desfile de grandes personajes y juegazos que desfilaron por las portadas de nuestra revista en esta movidita época.



NÚMERO 245. La información exclusiva de *Mass Effect 3* copó la portada de este número, que incluía un suplemento con la guía de *RE Revelations*.



NÚMERO 246. *Darksiders II* fue el título elegido para resaltar nuestros contenidos del mes, entre los que también estaban los primeros análisis de PS Vita.



NÚMERO 247. Otra exclusiva, esta vez de *Assassin's Creed III*, ambientó de esta manera tan espectacular la portada de la revista.



ya está aquí wii u

EL NÚMERO 256 dio el pistoletazo de salida a Wii U en España, y para contaros todos los detalles de la prometedora nueva consola de Nintendo contamos con la inestimable ayuda del gran Shigeru Miyamoto, quien nos concedió una extensa entrevista en exclusiva. No menos amplia fue nuestra cobertura particular de este emocionante acontecimiento, y en este número también os ofrecimos los primeros análisis de todos los juegos que llegaron junto a la "next-gen" nintendera.



NÚMERO 248. El regreso de Alien al mundo de los videojuegos siempre es una noticia a destacar, y así lo hicimos nosotros con motivo de *Colonial Marines*.



NÚMERO 249. Había muchas dudas respecto a *CoD Black Ops III*... hasta la llegada de este número, en el que os contamos todo sobre él en exclusiva.



NÚMERO 250. Nuestro completo repaso al E3 de 2012 fue "presentado" por el protagonista de uno de las grandes sorpresas de la feria: *Watch Dogs*,



NÚMERO 251. *The Last of Us* era uno de los títulos más esperados por los poseedores de PS3, y nosotros anticipamos todos sus detalles.



NÚMERO 252. La sexta entrega de *Resident Evil* llegaba a las consolas... y a también a nuestra portada, que lució así de impresionante.



NÚMERO 253. Viajamos hasta Tokio para asistir a la presentación de *Metal Gear Ground Zeroes*, que fue conducida por el mismísimo Hideo Kojima.



NÚMERO 254. El Jefe Maestro regresó con más fuerza que nunca... tanta, que cualquiera se atrevía a arrebatarle las portada de este número.



NÚMERO 255. La segunda portada para *Assassin's Creed III* de esta época llegó con motivo del análisis del juego protagonizado por Connor Kenway.



NÚMERO 257. Nuestras primeras 7 horas de juego a *Bioshock Infinite* nos dejaron tan impresionados que invitamos Booker Dewitt a sabrosa "tapa".





NÚMERO 258. Fuimos los primeros en probar *Castlevania Mirror of Fate*, y os contamos todos sus secretos en un número tan épico como Drácula.



NÚMERO 259. El análisis en exclusiva de *Crysis 3* fue nuestro contenido estrella de un mes en el que también jugamos por primera vez a *The Last of Us*.



NÚMERO 260. La tercera portada para *Assassin's Creed* de esta época llegó con motivo del desembarco de la cuarta entrega de la saga.

2'99 €
PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 269
HOBBY CONSOLAS
¡Ya está aquí la NEXT-GEN!
ESPECIAL 25 PÁGS. PS4 Y XBOX ONE
• Puntuamos los juegos exclusivos
• Hablamos con sus creadores
• Y te damos nuestra opinión
25 AÑOS DE MEGA DRIVE
Historia de una consola mítica
BATTLEFIELD 4 VS CALL OF DUTY GHOSTS
¿Quién gana la batalla?
ZELDA A LINK TO THE PAST RETRO FAMICOM DISK SYSTEM
4 Regalamos Consolas
Edición Especial Zelda
THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

diseccionamos ps4 y xbox one

EL NÚMERO 269 destacó por su preciosa portada, ambientada por el incombustible Link, pero este número guardaba en su interior otra impresionante sorpresa: Nada más y nada menos que un reportaje de 25 páginas en el que destripábamos, comparábamos y analizábamos todos los entresijos de PS4 y Xbox One, las tan esperadas consolas de nueva generación que, tras una meses y meses de rumores, anuncios y polémicas, se lanzaban de forma oficial en España.



OPINIONES NEXT-GEN
LA NEXT-GEN VISTA
¿Qué nos han parecido PlayStation 4 y Xbox One?
Recién nacidas con camino por recorrer
A la carrera... para llegar al lanzamiento
Una generación que apunta muy alto



NÚMERO 261. La guerra entre los shooter era encarnizada, y *Battlefield 4* contaba con un ejército capaz de hacerse con el poder absoluto...



NÚMERO 262. Pero *Call of Duty Ghosts* no estaba dispuesto a rendirse sin plantar cara. ¡Menudo duelo de titanes vivimos en nuestras consolas!



NÚMERO 263. En uno de los E3 más espectaculares de los últimos años, PS4 y Xbox One mostraron por fin su aspecto final. ¡Arrancaba la "Next-Gen"!



NÚMERO 264. Ellen Page fue la imagen de este número con motivo de nuestras primera partida a *Beyond: Dos Almas*, lo nuevo del gran David Cage,



NÚMERO 265. El juego más esperado del año, *GTA V*, se preparaba para dar el golpe en nuestras consolas, y Michael vino a darnos una advertencia...



NÚMERO 266. *Titanfall*, uno de los primeros grandes exclusivos de Xbox One, lució así de brutal en la portada que le dedicamos. ¡Menuda pintaza tenía!



NÚMERO 267. La genial serie Arkham se despojaba al fin de su máscara y nos descubría todas las virtudes de *Origins*, la nueva aventura de *Batman*.



NÚMERO 268. *Assassin's Creed IV* izó velas y abordó nuestra portada con motivo de su análisis en todas las consolas, incluidas las "next-gen".



NÚMERO 270. El Maestro Ladrón de *Thief* se coló en nuestra portada con total sigilo. Menos mal que su juego era merecedor de un privilegio así.



bio

JAVI ABAD entró en Hobby Press en el verano de 1993 para hacer una suplencia, y no lo debió hacer muy mal, porque sigue en la editorial 23 años después.

HA ESCRITO en Todo Sega, Nintendo Acción y la Revista Oficial Dreamcast.

EN 2002 fue nombrado redactor jefe de Hobby Consolas, y actualmente es director de la revista y del área de videojuegos de Axel Springer España.

el vecino que se coló en la redacción

por **JAVIER ABAD**

Mi relación con Hobby Consolas ha tenido dos etapas bien diferentes: una primera en la que fui "vecino" en la editorial, y la segunda, ya integrado de pleno en la redacción.

Mis primeros años como redactor en Hobby Press (ahora Axel Springer) los pasé curtiéndome como redactor en las revistas Todo Sega y Nintendo Acción. Durante ese tiempo compartí oficina con la redacción de Hobby Consolas, así que además de ser compañero de la Teniente Ripley, Lolocop, Cruela de Vil o Boke, entre otros muchos, fui testigo privilegiado de cómo la revista, que apenas tenía año y medio de vida cuando yo entré en la editorial, se asentó como el gran medio de referencia entre todos los que hablaban de videojuegos en España (y os recuerdo que por aquel entonces eran muchas las revistas que coincidían cada mes en el quiosco).

Fueron tiempos en los que trabajábamos mucho, sí, pero también nos lo pasábamos en grande sin ser verdaderamente conscientes, me atrevo a afirmar, de la trascendencia que tenía lo que hacíamos. Al fin y al cabo, en aquellas oficinas de San Sebastián de los Reyes, a las afueras de Madrid, nos juntábamos cada mañana un grupo de chavales que en su gran mayoría acababa de dejar los estudios y no teníamos ninguna obligación familiar que nos impidiera interrumpir un rato la tarea que teníamos entre manos para probar un juego que acababa de llegar, o marcharnos todos juntos a comer y alargar la sobremesa más de la cuenta, aunque eso implicara salir unas horas más tarde. En fin, éramos 25 años más jóvenes que ahora...

Trabajar en la revista me ha dado la oportunidad de vivir experiencias tan increíbles como este salto en paracaídas. Todavía me pregunto en qué pensaba cuando acepté el reto...

Aquellos fueron años de efervescencia en todos los sentidos. Para el mundo de los videojuegos en primer lugar, porque las "maquinitas" se iban convirtiendo en una forma de entretenimiento que contaba cada vez con más adeptos, y para la revista también, porque toda una generación de jugadores creció esperando ansiosa el día en el que "la Hobby" llegaba al quiosco cada mes para informarse sobre las últimas novedades de su consola favorita, contribuyendo así a que los datos de ventas alcanzasen cifras estratosféricas.

> Ha habido muchos cambios a lo largo de todos estos años, pero se mantienen la pasión y el entusiasmo de la redacción.

Personalmente, después de una primera etapa en Hobby en 1999, que se vio interrumpida por mi labor al frente de la Revista Oficial Dreamcast durante el tiempo que la magnífica consola de Sega tuvo vigencia, mi gran salto se produjo en el año 2002, cuando volví a Hobby Consolas como redactor jefe. El panorama entonces ya era distinto al de los primeros años, porque de puertas adentro en la editorial todo funcionaba de forma mucho más "profesional", por decirlo de alguna forma, y de puertas afuera los videojuegos habían seguido evolucionando desde una posición marginal hasta colarse en el centro de casi todos los hogares del país.

Lo que seguía manteniéndose, y no ha cambiado hasta nuestros días, han sido el entusiasmo, la pasión, y el afán por dar la mejor información de todos los que hacemos Hobby Consolas, ni los buenos ratos y las oportunidades únicas que he tenido el privilegio de disfrutar gracias a la revista: viajes a lugares que jamás hubiera visitado de otra forma, y experiencias que nunca se me habían pasado por la imaginación, desde conducir un bólido de competición hasta lanzarme en paracaídas (¡qué miedo pasé!).

Ahora, en pleno siglo XXI, podemos presumir de ser la única revista especializada que ha superado con éxito la transición al mundo digital, un desafío que se ha llevado por delante a nuestros competidores. Hemos conseguido que convivan la edición en papel y la web, una nueva ventana al mundo nos ha permitido alcanzar audiencias millonarias cada mes.

Por supuesto, no puedo terminar estas líneas sin mencionaros a vosotros, nuestros lectores, que sois quienes habéis hecho posible esta historia de éxito que dura ya un cuarto de siglo, y a mí personalmente me habéis dado la oportunidad de tener un trabajo soñado por muchos. ¡Muchas gracias a todos por vuestro apoyo!